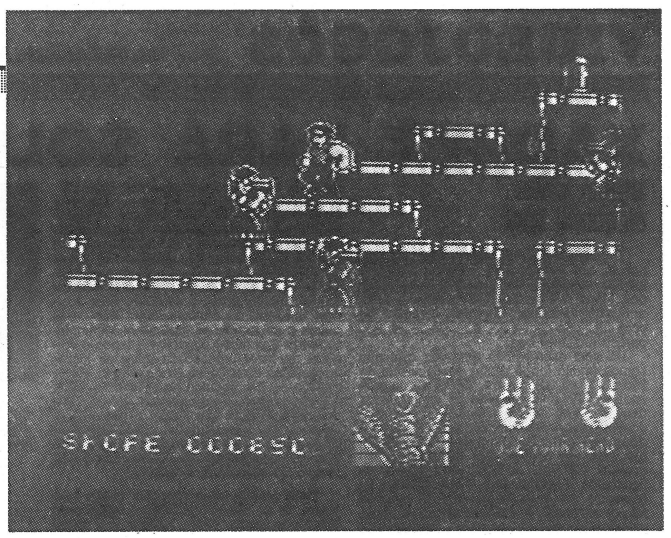
VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA



UMA «COBRA» COM MUITO VENENO

TÍTULO: Cobra
MÁQUINA: Spectrum

Alguns leitores poderão, eventualmente, achar que vêm a despropósito as considerações que se seguem, mas achamos, de facto, que não podíamos deixar de fazê-las. Aliás, esta é uma questão que mereceria um bom debate, sobretudo tendo em conta alguns jogos de computador. Serão estes tão «inocentes» quanto parecem ou pretendem apresentar-se? Não se trata de querer «politizar» à força o que nos enfiam no computador, mas não terá a «politização» começado sem que muitos dessem por isso? Ou será por acaso que os «inimigos» são tão definidos em certos jogos e que, na esteira do sucesso do filme, apareça este *Cobra*?

Pensemos um bocado, amigos, para que não venham impingir-nos com toda a força do cinema ou do programa de computador aquilo que não desejamos para nós próprios — e isto independentemente das «qualidades» objectivas deste jogo, que até está primorosamente executado. Dirão: «Que diabo, há milhares de jogos em que temos de *deitar abaixo* extraterrestres, bandidos e vilões, monstros sem forma, e não é por isso que nos tornamos mais violentos!» Certíssimo, diremos, mas quantas vezes não se apercebem do que está por detrás desses estímulos à vossa perícia? Quantas vezes não estão a tentar manipular as vossas reacções e pontos de vista?

O caso de *Cobra* é sintomático. Como filme, era péssimo, com maus actores, jogando apenas na fama de Stallone, na violência e nos efeitos especiais. «O crime é uma doença. Ele é a cura», este era o lema do filme, e é também o do jogo de computador. É o tipo de ideia que tudo permite — se a aceitarmos! Um polícia não gosta de um vulgar gatuno, de um drogado, de alguém que cometeu qualquer crime, e abate-o, porque se arrogou o direito de «curar» a «doença». O mesmo princípio adoptou Hitler e milhões de mortos enlutaram a Humanidade. Um observador mais atento notará que não é o por acaso que, na América dos nossos dias, aparecem *Cobra* e *Rambo*, para citar dois dos exemplos mais conhecidos. Multidões viram os filmes e gostaram. Mas, se perguntássemos a cada pessoa, individualmente, se gostaria de ver-se envolvida na violência que as duas histórias defendem, talvez a resposta fosse negativa. É a mesma pergunta que coloco aos leitores: gostariam de um sistema que permitisse a um polícia, só por não gostar da vossa cara, exercer sobre vós a violência que entendesse; sentir-se-iam à vontade num sistema em que o direito de defesa nos tribunais fosse reduzido a zero, porque um polícia, antes, se encarregara de «curar» a «doença»? Estas são algumas questões sobre as quais gostaríamos que reflectissem, enquanto jogam *Cobra*.

Dizemos isto sem dúvidas de que *Cobra* vos atraia. A propaganda pode muito e a fama do filme reflecte-se no jogo. Mas gostaríamos que o encarassem apenas como um jogo, sem deixarem que a «política» nele subjacente vos influenciasse. Podem crer, este mundo tornar-se-ia um pesadelo, se muitos *Cobras* andassem à solta!

E, posto isto, vamos ao jogo. O personagem que controlamos é o polícia celebrizado pelo nome *Cobra* e o argumento segue muito de perto o do filme, com a modelo *Ingrid* ameaçada pelos bandidos que pretendem silenciá-la, por ter sido testemunha de um assassínio. *Cobra* tem que encontrar *Ingrid*, protegê-la e vencer, além de bandidos menores, o grande chefe, mas a sua tarefa não é fácil, e chegar ao último quadro, a fábrica, para o confronto final, vai exigir muita perícia de qualquer jogador.

O formato é o de um jogo de acção e plataformas, com inimigos vários, desde *gansgsters* armados de facas a mulheres que visam o herói com *bazookas*, passando por carrinhos de bebé (?). *Cobra* começa o jogo desarmado e a indicação que surge no «écran» é para ser tomada no sentido literal: «usar a cabeça» é dar cabeçadas e não constitui qualquer apelo à inteligência! De qualquer forma, *Cobra* poderá encontrar armas no interior dessa grande manifestação da *cultura* americana, que é o *hamburger*, e quando isso sucede aparece um pato (?) na parte inferior do «écran», além do ícone da arma em posse do superpolícia, mas a arma não dura por muio tempo.

O jogo tem gráficos excelentes e conduz-se muito bem (com *joystick* ou teclas definíveis), em termos de programa é do melhor que apareceu durante o ano, no género de acção, mas não podemos deixar de manter as nossas reservas quanto ao conteúdo.

GÉNERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE (1-10) : 8
CONSELHO: Comprar com reservas mentais

HERÓI MAIS CHATO DO QUE OS TERRORISTAS

TÍTULO: Knight Rider
MÁQUINA: Spectrum

Foi difícil o parto de *Knight Rider* pela *Ocean*, porque há cerca de um ano víamos anúncios deste jogo, baseado em temas de uma série da TV americana que, felizmente, a nossa RTP nunca se lembrou de comprar. Mas o jogo aí está e o desapontamento é geral.

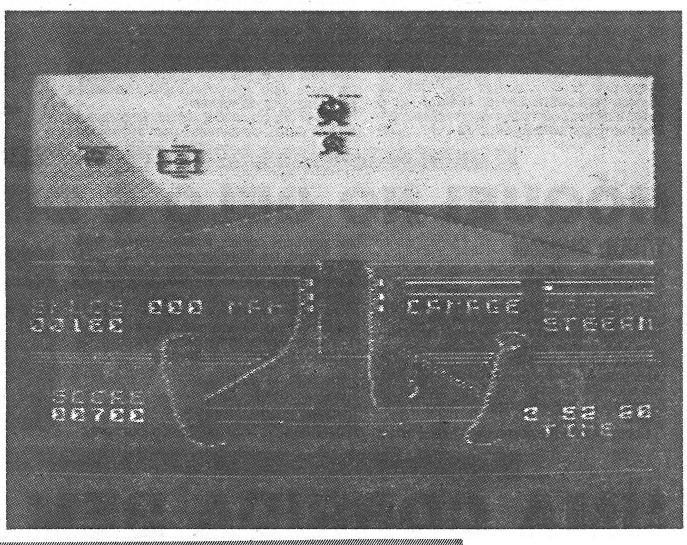
A personagem que controlamos é *Michael Knight*, uma espécie de super-agente-anti-terrorista, que não tem mãos a medir perante a série de ameaças que impende sobre o país. Mais activos que *Michael*, só os terroristas, porquanto, além de terem como alvos a Convenção do Partido Democrata, uma Conferência das Nações Unidas, uma Conferência Comercial e o Jantar do Presidente (são os cenários fixos do jogo, que tem ainda um cenário aleatório), parecem dispor de inesgotáveis efectivos e ainda maiores recursos, enxameando de helicópteros os céus da América, para impedir o herói de levar a bom termo a sua missão.

Michael tem um chefe, *Deven*, que lhe dá ordens por intermédio do computador do seu carro, uma pequena «bomba», designada *Kitt*, que se porta melhor que o dono nas corridas através dos EUA. No princípio, *Deven* mostra a *Michael* um mapa dos EUA, diz-lhe o que há a fazer, e pronto. *Michael* terá que percorrer as estradas, dirigindo-se da cidade onde está para outras, em busca de pistas para localizar e neutralizar os terroristas. Escolhendo com o cursor, e iluminando a cidade para onde vai, *Michael* e *Kitt* partem para a aventura, com duas opções: ele pode guiar, procurando alcançar o máximo de velocidade, enquanto o carro se encarrega de abater automaticamente os helicópteros com os *lasers*, ou fazer a operação inversa, isto é, deixar que *Kitt* se mova, embora mais devagar, enquanto ele enfrenta os inimigos. O painel de bordo mostrará a velocidade, os danos sofridos (*Kitt* poderá ser reparado na próxima cidade), o estado dos *lasers*, o tempo, a pontuação e os *skuds* (ou seja, a medida estandardizada de distância do carro) que faltam para alcançar o objectivo.

Chegando a um objectivo, o «écran» muda e *Michael* deverá procurar num edifício, com guardas, as pistas ou mensagens que o conduzirão para diante na aventura. Atenção, ele não possui armas, pelo que terá de evitar os guardas. Depois disso, volta à estrada, já com melhor ideia do seu destino. E não se pense que os cenários são muito diferentes, porque tudo ocorre, basicamente, da mesma maneira. Confuso? Espere até ver o jogo!

Os gráficos nada têm de especial, a parte maior da acção, na estrada, mostra uma vista sem grandes alterações, enquanto os helicópteros avançam em direcção ao carro (aqueles estão bem desenhados), e por tudo isto não valia a pena que a *Ocean* tivesse gasto tanto dinheiro em publicidade. O resultado, de facto, é bastante desanimador.

GENERO: Acção/aventura
GRÁFICOS (1-10):6
DIFICULDADE (1-10):5
CONSELHO: A evitar



CASSETE PARA TODOS OS GOSTOS

TÍTULO: Best Games (Os 10 melhores jogos)
MÁQUINA: Spectrum

As compilações de jogos apresentam sempre um risco. Alguém seleccionou aqueles que, para si, são os melhores, e difícil será que consiga congregar o máximo de consenso. Estamos em crer que sucederá isso com a cassete que a Triudus lançou, no âmbito das comemorações do seu 10.º aniversário: uma produção bem apresentada, que inclui um livro de instruções, além de cada jogo ser antecedido, no próprio programa, pelas indicações indispensáveis em português.

Os dez jogos escolhidos por aquela empresa figuram, decerto, entre os mais populares em diversas épocas, alguns são indiscutivelmente bons, um ou outro tem menor qualidade, mas alcançou também sucesso, e não há muito a objectar, em princípio, ao conteúdo da cassete. Preferíamos, contudo, outro título genérico, como «Os mais vendidos», por exemplo (talvez tenham sido), ou «Os de maior agrado», mas já não estamos muito de acordo com a designação «melhores», porque, aí, temos outros pontos de vista. Claro que não valerá a pena estar a perder espaço para referir quais seriam, quanto a nós, os dez a escolher, só queremos referir que há, nesta cassete, ausências muito importantes e que teria sido preferível diminuir o «peso» dos simuladores e diversificar mais os géneros.

Posto isto, há que dizer também que são geralmente bons e interessantes os programas incluídos na cassete e que a Triudus teve uma feliz iniciativa, sobretudo traduzida na inclusão de alguns «clássicos» dos jogos de computador. Todos eles são por de mais conhecidos para fazer aqui alongadas referências, pelo que nos limitaremos a resumi-los, para quem não conheça um ou outro:

— *Manic Miner* — o grande «antepassado» da maioria dos jogos de escadas e plataformas, descendente directo do outro clássico, o *Bounty Bob*, e «pai» de *Jet Set Willy*.

— *Fighter Pilot* — também este um «clássico» dos simuladores de voo, bem concebido, embora sem os «requintes» do que, quanto a nós, é um dos melhores, ou o melhor, já aparecido, o *Cobalt*.

— *Match Point* — um simulador de ténis, para um ou dois jogadores, um dos melhores do seu género.

— *Pole Position* — um verdadeiro «clássico» dos simuladores de corridas de automóveis, muitas vezes imitado, desde que a Atari o lançou nas máquinas de *arcade* e para os seus micros. A alguns anos de distância, ainda hoje agrada inteiramente.

— *Match Day* — mais um simulador, este de futebol, também dos mais populares.

— *Hyper Sports* — na onda dos simuladores de provas desportivas, este não foi dos melhores, mas reúne diversos motivos de interesse. Tem natação, tiro aos pratos, saltos no cavalo de arção, tiro ao arco, triplo salto e halterofilismo. Cuidado com o «gasto» das teclas do Spectrum!

— *Commando* — dentro da nova moda dos jogos de acção, não foi dos melhores, nem dos piores. Conhecido em demasia para mais comentários.

— *Exploding Fist* — as artes marciais invadiram o mercado com algum sucesso e este classificou-se entre os melhores, tendo a desvantagem de exigir demasiados comandos e do «sacrifício» imposto ao teclado. Mas há quem goste bastante.

— *Bomb Jack* — sem dúvida um êxito e uma das melhores conversões de um outro sucesso nas máquinas de *arcade*. Simples, directo, e de facto muito bem feito.

— *Theatre Europe* — um jogo de guerra, aliás bem concebido, mas que nem sequer agradou muito ao público restrito a que se dirige. Há melhores, como *Arnheim* ou *Johnny Reb II*, mas este tem, apesar de tudo, uma lição importante: a guerra nuclear não compensa!

Pronto, e são estes os dez jogos, em dois lados da cassete, escolhidos por aquela empresa. Como acima referimos, é muito subjectiva a classificação e talvez cada um dos leitores tenha uma ideia diferente sobre os dez que seleccionaria. A compilação, todavia, parece-nos boa e faz figura em qualquer colecção, que se preze, de jogos de computador. O conselho, obviamente, é de ir já procurá-la.

VIDEOJOGOS

Por DANIEL LIMA

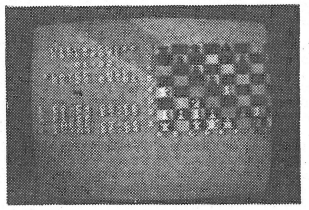
XADREZ PARA SOLITÁRIOS

TÍTULO: Chess
MÁQUINA: MSX

É possível que, um destes dias, apareça por aí, em versão para o MSX, uma das últimas «vedetas» de xadrez em computador, como o *Colossus* ou *Psi-Chess*, mas, enquanto isso não suceder, teremos de contentar-nos com esta, que, de resto, nos parece bastante boa.

Já aqui escrevemos uma vez que não somos (muito longe disso) especialistas de xadrez, e só um mestre, de facto, poderia analisar convenientemente as vantagens e desvantagens de cada simulador e a sua «capacidade», em comparação com as aptidões dos grandes campeões. É possível, até, que um Karpov, por exemplo, «cilindrasse» este jogo do MSX sem grandes dificuldades, mas connosco o que sucedeu foi o inverso e ficámos sem saber ao certo se foi por excessiva inabilidade nossa ou pelas grandes virtudes do programa. Pareceu-nos bom, no entanto, e por aqui nos ficamos.

Quanto ao jogo, comanda-se bastante bem e até permite uma pequena «batota» sem grandes consequências. As opções iniciais permitem carregar um jogo gravado e interrompido, analisar situações ou iniciar uma partida e, neste caso, é-nos perguntado se queremos ou não marcar limites de tempo. Depois disso, é altura de jogar e temos um tabuleiro bidimensional, com cores claras e peças nítidas, que se movimentam teclando a notação algébrica e tendo o cuidado de fazer um espaço entre as localizações das duas casas (por exemplo, E2 — espaço — E4, seguido de «Return»). Dois relógios contam o nosso tempo e o do computador e é aqui que reside a «batota»: a resposta do computador à nossa jogada é muito rápida, mas só se torna efectiva depois de carregarmos em «Return», e o seu relógio vai entretanto avançando...



Uma característica simpática deste jogo é que, se as coisas nos estão a correr para o torto, teclando «Quit», quando é a nossa vez de jogar, vamos recuando jogadas (com as correspondentes posições no tabuleiro), até voltarmos, inclusive, ao princípio.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10):5
DIFICULDADE: Variável
CONSELHO: Comprar

GOLFE A FINGIR À FALTA DE MELHOR

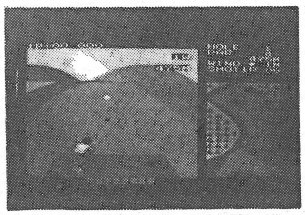
TÍTULO: Golf
MÁQUINA: MSX

O golfe não é dos desportos mais populares em Portugal, ao contrário do que sucede no Japão, por exemplo, de onde vem esta simulação da Konami, talvez a melhor que já vimos no género, com gráficos excelentes e uma facilidade de comando e condução de jogo excepcional — mesmo para quem nunca tenha pegado num *club* e pisado um *green*, nem espere vir a fazê-lo.

O «menu» de opções permite um ou dois jogadores, quer em partida «amigável» quer em competição, e é aconselhável começar pela primeira, porque fazer todos os buracos com um mínimo de tacadas não é muito fácil para quem não domine já o jogo. Pode-se jogar com *joystick* ou com as teclas de cursor do MSX, com os movimentos verticais a permitirem a opção de *clubs* próprios para cada situação e os movimentos laterais a deslocarem um cursor no «écran», para indicar a direcção da tacada. Premindo «Space» uma vez acciona-se a «força muscular» e, à segunda, a bola parte, com a energia que entendermos dar-lhe.

No início de cada percurso, aparece o jogador, que desfere a tacada com grande realismo, mas, em seguida, a área de jogo aparece dividida em dois *screens*, o maior dando uma perspectiva mais ampla do campo e o menor, à direita, um ponto de vista mais aproximado. É neste que deslocamos o cursor, para indicar a direcção do golpe na bola, tendo em atenção, claro (porque isso não foi esquecido), a força e direcção do vento, que aparecem representadas na parte superior do «écran».

Trata-se, em suma, de um jogo que os apreciadores de simuladores desportivos não deixarão de apreciar. E evidente que é sempre melhor praticar um desporto que fingi-lo, mas, aos custos que este exige, o simulador já é compensação suficiente.



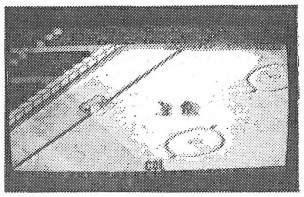
GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10) : 9
DIFICULDADE: de acordo com a aptidão de cada um
CONSELHO: comprar por apreciadores

HÓQUEI NO GELO É DIFERENTE

TÍTULO: Slapshot
MÁQUINA: MSX

O hóquei sobre gelo é um desporto bastante rápido (e violento, diga-se de passagem), que desperta o interesse de multidões nos países nórdicos, Estados Unidos, Canadá, União Soviética, entre outros, mas praticamente desconhecido entre nós. Isto, todavia, não constitui obstáculo para jogar *Slapshot*, se nos entendermos com o programa.

Como simulador desportivo, não é mau, tem um bom *screen*, a animação é razoável, o som, também (com o ruído de fundo da multidão), e as cores são agradáveis e bem usadas, excepto na animação, quando duas figuras se cruzam e sobrepõem. Tem ainda uma característica curiosa, que é o *replay* das jogadas de golo. No entanto, temos visto melhor e *Slapshot* não desperta, de facto, grandes entusiasmos.



GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10):8
DIFICULDADE (1-10):4
CONSELHO: Ver antes de comprar

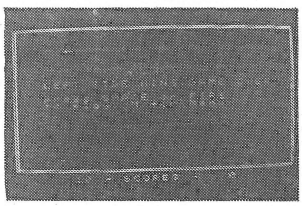
UMA CORRIDA BEM DIFÍCIL

TÍTULO: Lazer «bykes»
MÁQUINA: MSX

Jogo simples, já aqui o dissemos, é por vezes dos mais difíceis, e Lazer «bikes», infantil que parece, exige, na verdade, razoável grau de destreza.

Trata-se de conduzir uma linha ponteada pelo «écran» (presume-se que a «cabeça» é o veículo), de forma a bloquear o caminho a um adversário, que tanto pode ser o computador como outro jogador — e, no primeiro caso, levá-lo de vencida é um bom bico de obra. O bloqueio consiste em fazer o adversário a colidir com os limites do «écran» ou com outro obstáculo e o jogo pode ser dificultado com as opções de levantar esses obstáculos ou elevar a velocidade.

Pode ser jogado com teclas ou *joystick* (as primeiras vêm indicadas no «écran») e é bastante fraco em termos de gráficos, mas constitui um bom entretenimento, para quem aprecie os programas de pura perícia.



GÉNERO: Perícia
GRÁFICOS: (1-10):2
DIFICULDADE: (1-10):6
CONSELHO: Veja antes de comprar

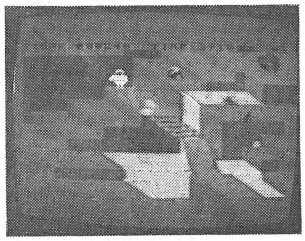
MACACADA A VÁRIOS NÍVEIS

TÍTULOS: Congo Bongo
MÁQUINA: MSX

Pasma-se, por vezes, como anda arredada a imaginação de tantos programadores de jogos de computador, e *Congo Bongo* é um desses casos, embora, tanto quanto saibamos, até haja quem goste (?) deste jogo.

Muito mal servido de gráficos, com um som de fundo irritante, *Congo Bongo* põe-nos no controlo de um explorador, que enfrenta perigos vários na selva. O primeiro obstáculo a ultrapassar é um gorila, que lança umas rochas, de vez em quando, acompanhado de uma série de macacos pequenos. O explorador deve subir umas plataformas em degraus, mas algumas são bastante traiçoeiras e uma queda, quer no solo quer no rio, é mortal.

Os gráficos são razoavelmente executados, com uma ou duas excepções, entre as quais o explorador, o «fundo», pouco imaginativo e, na verdade, não vemos qualquer motivo para perder muito tempo com este jogo.



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10):6
DIFICULDADE (1-10):2 e crescente
CONSELHO: A evitar

Pokes & Dicas

DOIS jogos mereceram, ultimamente, a atenção de numerosos leitores — *The Great Escape* e *Vera Cruz* —, que enviaram *dicas* bastante interessantes. No segundo caso, infelizmente, chegaram todos atrasados, porquanto publicámos já a solução completa do jogo, mas, no referente ao primeiro, temos material novo.

Começamos pelas *dicas* de *João Carlos Alves*, de Torres Novas, que diz o seguinte: na torre de vigia situada no lado esquerdo da parte Sul do campo, encontra-se uma chave; se andarem sempre para a direita, depois de apanharem a chave, encontrarão uma porta; que essa chave abrirá; encontrarão então uma sala com duas portas; a da direita dá para ferramentas, a da esquerda, para uma pá; com as ferramentas poderão arrombar qualquer porta trancada.

Diz ele ainda que, quando o prisioneiro estiver com pouco moral, vistam e dispam a farda alemã roubada e o moral sobe; quando a bandeira está verde, significa que o prisioneiro não está a infringir qualquer regulamento, mas fica vermelha se ele o fizer.

Rui Pedro dos Reis dos Santos, de Queluz (que tem uma letra «tramada»!), escreve uma carta em que se insurge contra a pirataria dos jogos, e com razão, na medida em que estão a aparecer muitos no mercado perfeitamente «faralhados» e, inclusive, «assinados» por quem os «abriu». É verdade, já temos visto alguns, mas parece que a situação é pior fora de Lisboa.

Quanto a *The Great Escape*, diz que conseguiu já encontrar uma chave, que abre uma porta no refeitório, uma lanterna, para iluminar o túnel, um rádio e leite, que não sabe para que servem, um passaporte, dinheiro, nas encomendas da Cruz Vermelha, veneno, para matar os cães; refere também o pormenor da bandeira e da farda, mas, quanto ao resto, anda um bocado perdido. Esperemos que as *dicas* que vão seguir-se o ajudem, bem como a *Rui Dinis Coelho*, do Barreiro, que quer saber como passar as cadeiras, para apanhar o passaporte, como abrir a caixa do dinheiro e do corta-arame, e como desimpedir o túnel, onde se encontra o monte de areia (que tal usar a pá?).

Fernando Cordeiro, da Ericeira, além de um mapa (bem, já publicámos um), enviou o seguinte: ir à enfermaria, apanhar a caixa e abri-la (tecla «para trás» e «disparar»), ficando-se com um saco, em vez da caixa; pôr o saco no túnel do quarto do prisioneiro; ir buscar a chave vermelha; ir ao refeitório (não o nosso), entrar na sala da direita e deixar a chave no canto superior direito; colocar-se em frente da porta que não se abre, carregar na tecla «para trás» e em «disparar» e a porta abre-se; ir buscar a farda nazi e vesti-la (o mesmo comando de abrir a porta); ir à torre inferior esquerda do campo e apanhar a chave verde o mais rapidamente possível; sair do local e encostar-se à parede da última barraca para prisioneiros, andar até chegar aos alojamentos dos nazis e ver-se-á uma porta mais abaixo; entrar (comando de abrir portas) e pôr a chave no canto inferior direito; entrar na porta que está aberta, ao pé do armário, e apanhar a ferramenta para arrombar portas (pé-de-cabra); apanhar os restantes objectos, usando o pé-de-cabra e ir colocar tudo no túnel.

E pela sua parte é tudo. Quanto às *dicas* que pedes para *Vera Cruz*, ainda recentemente publicámos a solução completa.

António Jorge Broa Fernandes, de Lisboa, mandou (em duplicado!) as suas *dicas*: quando vamos à chamada *(rool call)*, à nossa esquerda há uma porta e, se entrarmos, vemos um caixote, onde se encontram encomendas da Cruz Vermelha, as quais contêm, dia a dia, um saco de dinheiro, uma carteira, um alicate (corta-arame), que servirá para cortar a vedação de arame farpado; se apanharmos a chave que se encontra na sala ao lado do refeitório, pode-se abrir a porta à direita daquela sala; encontra-se aí o rádio e, nas seguintes, a lanterna, para iluminar os túneis, e as roupas para o prisioneiro se disfarçar de guarda.

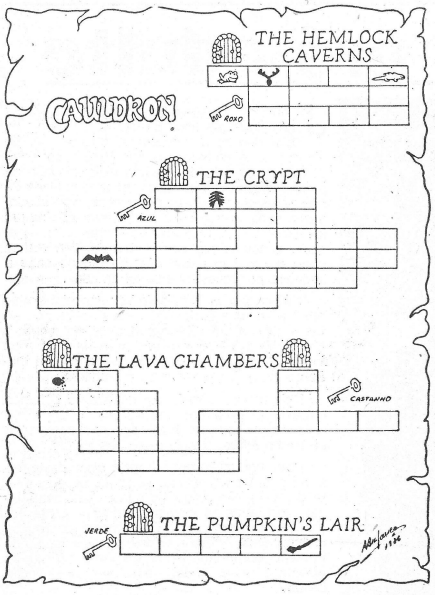
Este leitor também aconselha a guardar todos os objectos no túnel que se abre no quarto do prisioneiro (deslocar o fogão), referindo que este tem saída no pátio de exercícios, mas que, a meio, houve um desabamento; por isso, haverá que entrar noutra complicada rede de túneis, a que se acede indo sensivelmente a meio das duas torres de baixo e cortando o arame; esse túnel tem saída numa divisão, onde se encontra uma pá; então, recolhendo-a, já se pode ir ao túnel principal e escavar a terra. Um aviso: não tentem fugir cortando o arame farpado exterior, porque são logo apanhados.

Finalmente, *Jorge Simão*, de Almada, aconselha também a ir logo de manhã à sala da Cruz Vermelha, todos os dias, abrindo o caixote que aí se encontra e recolhendo os objectos (quanto ao corta-arame, diz que se usa encostando o prisioneiro à vedação e dando o comando de «usar», aparecendo a indicação «Cutting the wire»); além de outros objectos que refere, e também já citados atrás, menciona os documentos que estão na carteira e o rolo de corda.

Jorge cita também a sala ao lado do refeitório, mas acrescenta um objecto (além da farda, da lanterna e do rádio), isto é, uma garrafa de vinho e pão. Recomenda que nunca se ande com objectos ao pé dos guardas e que não se tente fugir com a farda nazi, porque o resultado é o fuzilamento como espião. Também ele menciona a pá, sublinhando que, depois de a usar e abrir o caminho no túnel para o pátio de exercícios, é mais fácil fugir aos guardas e movimentar o prisioneiro pelo campo todo. Nota final: ir sempre ao *roll call*, mas não perder depois tempo a comer ou fazer exercício.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX



Faz ainda alguns pedidos: *dicas* para *I of the Mask, Gift from the Gods* e *Thanatos* e *pokes* para *Olli and Lissa* e *Who Dares Wins II*. Quanto ao mapa, demos um recentemente.

Vera Cruz e outros

Como referimos, muitos leitores enviaram *dicas* para *Vera Cruz*, contendo, em regra, a solução do jogo, mas, como devem ter visto, publicámo-las muito recentemente e não vamos agora repetir. Citaremos, no entanto, os seus nomes. São eles: *Jorge* e *João Paulo*, de Lisboa; *António Sousa*, de Queluz (que gostaria de ajuda para jogos como *Colditz, Valkyrie 17* e *Sherlock*); *Miguel Ângelo Santos* e *Rita Sofia Castel'Branco*, de Sacavém; *Hugo Miguel Vilhena Dias*, da Amadora; *José Mário Vargas Carolino*, de Lisboa.

Rui Paulo Augusto, de Leiria, também mandou material para *Vera Cruz*, mas, além disso, incluiu esta ajuda para *Spyder Man*: quando chegarem ao ponto do elevador, onde não se pode subir mais, teclem «Pull Elevator» e chegarão a uma sala, onde está um termostato; façam baixar a temperatura e congelarão o *Aquaman*. Por outro lado, ele gostaria de saber como derrotar *Mysterio* e passar por detrás da ventoinha e onde largar as pedras.

António J. Broa Fernandes, já atrás referido, enviou ainda esta *dica* para *Trap Door*: quando a *Coisa* pedir sumo de olhos, virem a caixa de sementes *(seeds)*, ponham-nas nos vasos e, quando os olhos caírem, ponham-nos no barril, abram o alçapão, esperem que saia uma criatura com olhos grandes, empurrem o barril para uma posição em que ela passe sobre ele, depois coloquem o garrafão debaixo do barril e ficarão com um sumo, que meterão no elevador.

Rui Miguel Ferreira e Silva, de Lisboa ensina a descolar com *Ace*: aumentem ou diminuam a potência com as teclas «Z» e «Caps Shift»; acelerem até uma velocidade entre 150 e 280 nós, subam suavemente e teclem «U», para fazer subir o trem de aterragem.

O mesmo leitor diz isto de *Sabre Wulf*: o objectivo é recolher os quatro fragmentos de um amuleto facilmente reconhecíveis, porque brilham; para os apanhar, basta tocá-los; depois de ter os quatro, ir a uma caverna onde se encontra um feiticeiro índio. O POKE 43575, 255 ajuda a completar a tarefa.

Quanto aos mapas, podes mandar em papel quadriculado, claro, interessa é que sejam bem nítidos (canetas de ponta de feltro pretas ou tinta-da-China são preferíveis).

Nuno Vieira Rodrigues, de Oeiras, mandou os nomes dos personagens de *Hijack* e apresenta boas razões para publicarmos o mapa, ao contrário daquele já aqui produzido. Terás razão, *Nuno*, mas o facto é que já o demos e há outros mapas em «lista de espera». Manda mais. Quanto à lista, é a seguinte, e será bom ir aos ficheiros da sala do FBI: *Rodney*, presidente; *C. Saunders*, assessor militar; *P. Woolover*, assessor político; *J. E. Hoover*, agente do FBI; *D. Jedberg*, agente da CIA; *R. Harris*, secretária; *Cashman*, tesoureiro; *L. Grant*, funcionário das Relações Públicas; *S. Worm*, assessor político assistente; e *J. Matrix*, assessor militar assistente.

Pedem ajuda

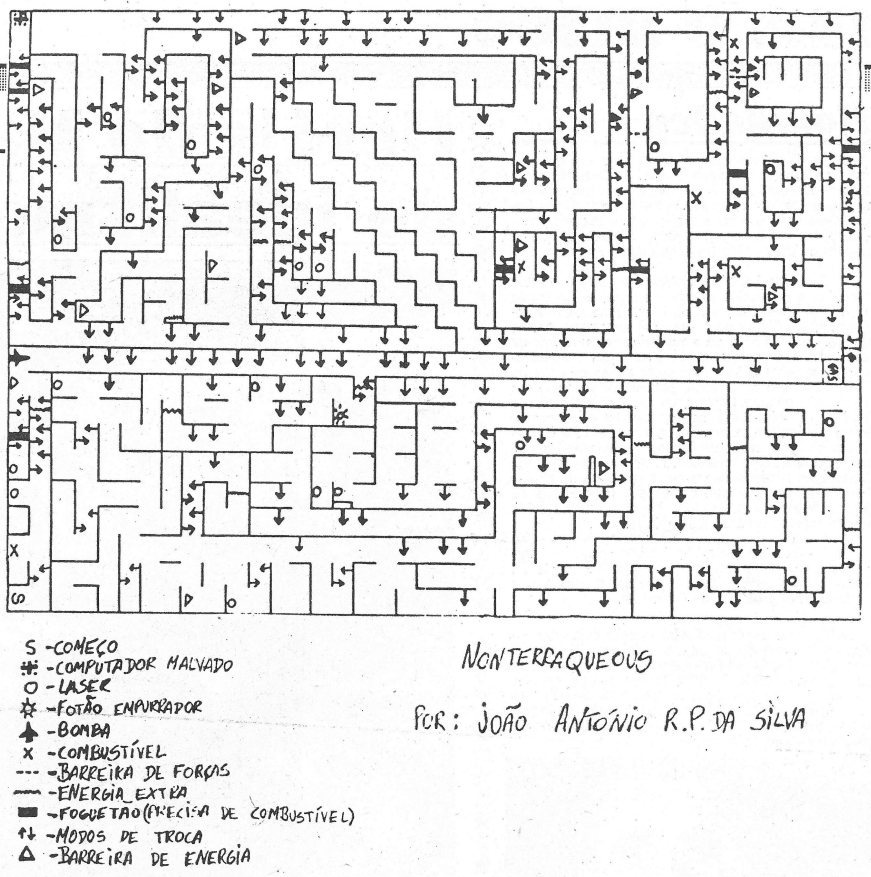
Entre os leitores que pedem ajudas, começamos com *Hugo Dias*, já atrás referido, que gostaria de *dicas* para *Infiltrator*. A propósito, os códigos a introduzir são INFILTRATOR, se pensarmos que os aviões que nos interceptam são aliados, e OVERLORD, se julgarmos que são inimigos. Também podemos antecipar-nos e pedir ID PILOT, para que os outros se identifiquem, mas, em regra, quase nem há tempo para isso. Por outro lado, se dermos o código «inimigo» a um aliado e este disparar contra nós, o melhor é procurar atingi-lo, em vez de perdermos tempo com evasivas.

João Filipe, de Vila Nova de Ourém, anda «encalhado» com vários jogos. Em *Zoids*, já destruiu a cúpula de uma cidade e um inimigo, mas, depois, não capta nada com o *scanner* e «morre» por falta de energia. Tens que continuar a tentar noutras cúpulas. Em *Pentagram*, já conseguiu reunir as cinco partes, mas não sabe o que fazer delas, assim como ignora o que significam as pirâmides que encontra em quatro salas. E em *Sir Fred* não sabe qual é o objectivo. Salvar a princesa, pois claro!

Os leitores que tenham *dicas* podem ajudá-lo.

Maria João Sampaio e Pinho, de Lisboa não consegue meter *pokes* nos jogos. Bem, poucos aceitam já o MERGE "" e ficam «abertos». Não sei se já experimentaste isso (parando o gravador assim que aparece o OK) e se apareceram as listagens, porque não dizes de que jogos se trata. Em muitos casos, no entanto, e se a versão que tens as aceitar, só com as rotinas que também aqui publicamos, carregando-as antes de carregar o jogo. Quanto aos dois suplementos que referes, de facto é melhor dirigires-te ao jornal.

Pedidos diferentes fazem *Carlos Manuel Amorim Barbosa*, morador na Alameda D. Pedro V, 39-1.º Dt.º — 4400 Vila Nova de Gaia, e um leitor de Lisboa, cuja rubrica não conseguimos decifrar. O primeiro, de 14 anos, quer trocar correspondência com possuidores do Atari 800 XL. O segundo quer *pokes* de vidas infinitas para jogos do MSX e como meté-los: *Spartan X, Buck Rogers, A View to a Kill, Punchy, Athletic Land* (este em *cartridge*). Quanto ao outro problema que referes, é possível que esses jogos estejam mal copiados. Por exemplo, já tentámos várias vezes carregar *Lazy Jones* e também não conseguimos.



E *pokes* para terminar

João António R. P. da Silva, de Mem Martins, além do mapa de *Nonterraqueous*, deu estes *pokes* para:

— JET SET WILLY — POKE 36477, 1 (não se morre ao cair) : POKE 37925, Ø (basta um objecto para se poder ir dormir) : POKE 35123, Ø (desactiva objectos móveis)

Jorge e *João Paulo* (também já atrás referidos) mandaram vários, de que escolhemos:

— DAN DARE — POKES 4771Ø, 2Ø1; 46885, 2Ø1; 43526, Ø; 42863, Ø; 42111, Ø

Rui Pedro dos Reis dos Santos mandou muitos, e escolhemos estes:

— BIGGLES

```
1Ø  CLEAR 65535 : LOAD "" CODE
2Ø  POKE 65278, 2Ø1 : RANDOMIZE USR
    65248 : FOR n = 23315 TO 23327 : READ
    a = POKE n, a : NEXT n
3Ø  RANDOMIZE USR 23296
4Ø  DATA 175, 5Ø, 178, 2Ø7, 5Ø, 13, 216, 5Ø,
    186, 225, 195, 193, 93
```

— THANATOS

```
1Ø  FOR n = 654ØØ TO 6547Ø
2Ø  READ a : POKE n, a
3Ø  NEXT n
4Ø  PRINT «Carregue THANATOS desde o
    início»
5Ø  RANDOMIZE USR 654ØØ
6Ø  DATA 49, 255, 255, 221, 33, Ø, Ø
7Ø  DATA 17, 17, Ø, 175, 55, 2Ø5, 86
8Ø  DATA 5, 221, 33 ,Ø, Ø, 17, 232, 3
9Ø  DATA 62, 255, 55, 2Ø5, 86, 5, 221
1ØØ DATA 33, Ø, Ø, 17, 17, Ø, 175, 55
11Ø DATA 2Ø5, 86, 5, 221, 33, Ø, 64
12Ø DATA 17, 88, 191, 62, 255, 55
13Ø DATA 2Ø5, 86, 5, 62, 16, 5Ø, 1Ø8
14Ø DATA 242, 175, 5Ø, 161, 217, 5Ø
15Ø DATA 84, 242, 49, 255, 95, 195
16Ø DATA 168, 2ØØ
```

— PAPERBOY

```
1Ø  LOAD "" CODE
2Ø  FOR n = 65Ø5Ø TO 65Ø81 : READ a : PO-
    KE n, a : NEXT n
3Ø  RANDOMIZE USR 65Ø5Ø
4Ø  DATA 49, Ø, Ø, 62, 255, 221, 33, Ø, 64,
    17, 232, 189, 55, 2Ø5, 86, 5, 175, 5Ø, 145,
    197, 5Ø, 146, 197, 5Ø, 147, 197, 5Ø, 148,
    197, 5Ø, 111, 192
```

Finalmente, algum do material de *Gonçalo Nunes Farinha*, de 13 anos, *Susana Nunes Farinha*, de 12 anos, e *Pedro Troni*, de 12 anos, todos de Lisboa. Muitos dos *pokes* que mandaram já demos várias vezes e o mesmo em relação aos mapas. No entanto insistam:

— MUTANT MONTY — POKE 54933, Ø
— ORION — POKE 37319, 2Ø1
— ROAD RACER — POKE 2715Ø, Ø
— EQUINOX — POKE 41913, 68 : POKE 41914, Ø
— LASER SNAKE — POKE 49447, Ø
— ZIP ZAP — POKE 5375Ø, 183

Top «A Capital»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum foram os seguintes:

1.º — Uridium
2.º — Cobra
3.º — Top Gun
4.º — Astérix
5.º — Pub Games
6.º — Street Walk II
7.º — Tarzan
8.º — Paper Boy
9.º — Scooby Doo
10.º — Strike Force Cobra

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).